SUC-SESSION

DAS SPECTRUM - MAGAZIN

Ausgabe 201 August 2004

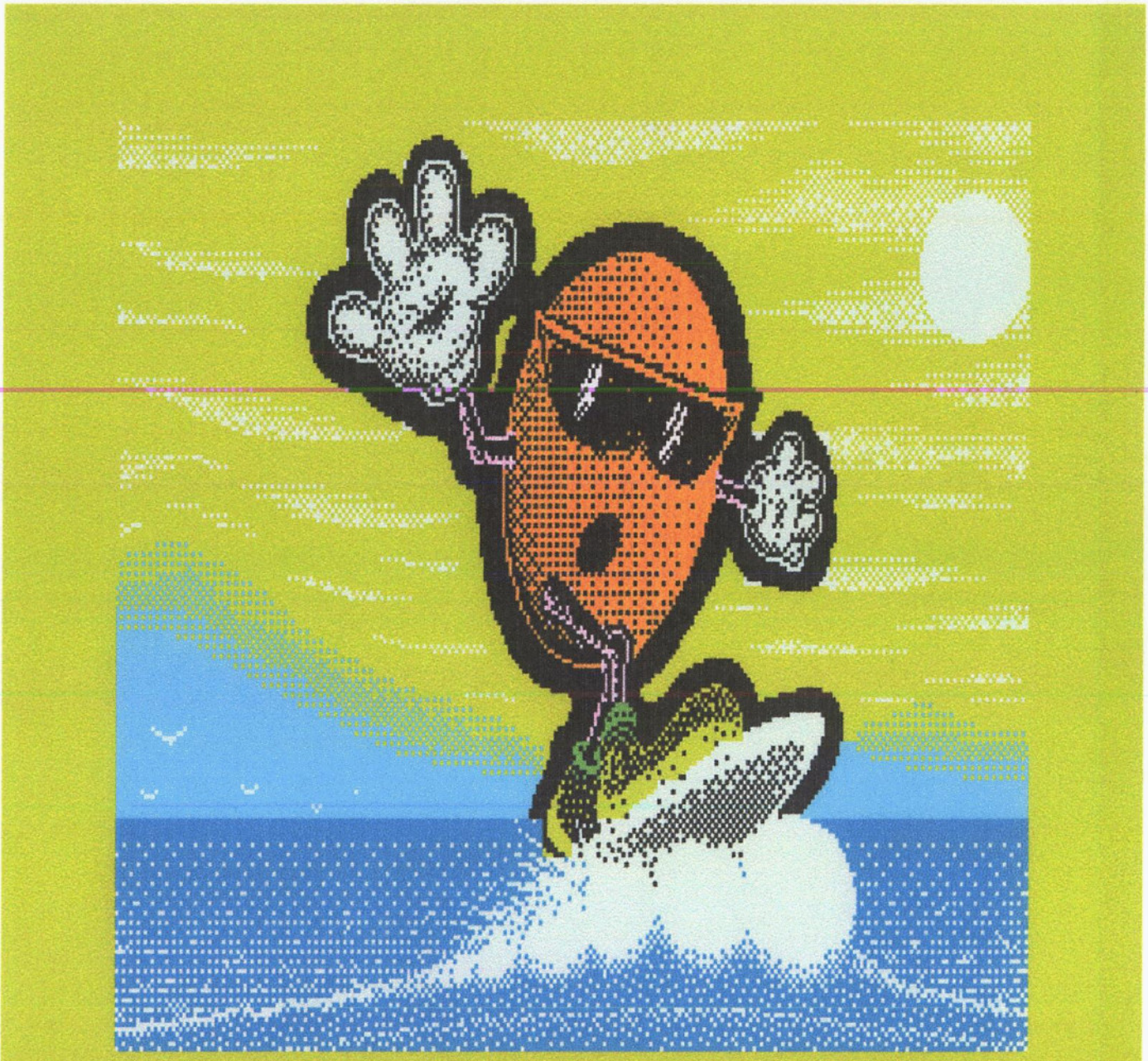


Bild: Coolspot von Spencer/Diamond Group 1997

In the summertime...
Suc-Session gibt es immer!

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis/Impressum/Preise	2	Neue Bastler	16
Vorwort	3	Classic Computing 2004	17
Die verlorene 200	4	Spielertest	18
Leserbriefe	5	Tips & Tricks:Adventure Special	20
News in Kürze	11	Terminkalender	26
ORSAM 2004	14	Kleinanzeige	26
Spectrology in Wittenberg	15	SIntech-Werbeseite	28

Impressum

Der Spectrum-User-Club, vormals bekannt als Spectrum-User-Club Wuppertal, ist der älteste existierende Spectrum-Club Deutschlands, der ASC der einzige Spectrum-Club Österreichs. Seit 1998 werden die Club-Magazine SUC-SESSION und SCENE+ zusammen an alle Clubmitglieder versendet. Sie werden gestaltet aus Beiträgen der Redaktion wie auch der Leser. Alle Leser sind dazu aufgerufen, ihre Berichte als Textfile auf Kassette, +D, Opus, MB02 oder MS-DOS (Word oder reines Textfile) bzw. handschriftlich, per e-mail oder ausgedruckt auf Papier einzusenden.

Redaktion SUC-SESSION : Thomas Eberle, Gastäckerstr. 23, D-70794 Filderstadt
Telefon: 0711-775033

Redaktion SCENE+ : Mirko Seidel, Neenstetter Str. 20, 89183 Breitingen
Telefon: 07340-929505

Erscheinungsweise : 2-monatlich mit Diskette oder Kassette

Internet SUC-SESSION: : http://www.sintech-shop.de, e-mail: sintech@online.de

Internet SCENE+ : http://www.lcd-one.da.ru, e-mail: ms-256-email@gmx.de

Wie wird man Mitglied

Die Mitgliedschaft ist grundsätzlich kostenfrei, aber die Hauptleistung der Clubs, die Magazine SUC-SESSION und SCENE+ können zusammen oder einzeln abonniert werden.

Die Preise:	Einzelausgabe	Jahresabo (6x)
1) SUC-Session Magazin	3,00 €	16,00 €
2) SUC-Session Magazin als PDF-Download	1,50 €	8,00 €
3) SCENE+ Diskmagazin	2,50 €	12,00 €
4) SCENE+ auf Kassette	3,50 €	18,00 €
5) SCENE+ als TAP-Download	1,50 €	8,00 €
6) Kombipaket SUC-Session u. SCENE+ Disk	5,00 €	26,00 €

Unsere Magazine können beliebig miteinander kombiniert werden, wichtig ist nur dass wirklich eindeutig alles angegeben wird. Anmeldungen für unseren Download-Service sollten bitte per e-mail gemacht werden an: sintech@online.de.

Können per Scheck (Euro), PAYPAL oder Banküberweisung bezahlt werden. Konto-Nr. 3205069, BLZ 380 707 24 oder für EU-Transfers IBAN DE70380707240320506900, BIC: DEUTDEDB. Als Verwendungzweck bitte die Paketnummer(n) angeben, also z.B. Nr. 6 oder 2 und 5 oder wie auch immer. Neumitglieder sollten bei den Diskversionen der SCENE+ das gewünschte Format angeben, zur Verfügung stehen MB02+, Opus, +D und neuerdings auch D80/Didaktik. Wer zum Kombipaket z.B. noch eine weitere Disk oder Kassettenversion dazuhaben will, muss den entsprechenden Betrag dieses Abonummer dazu bezahlen. Bei Fragen einfach noch mal melden, per e-mail oder unter: 0711-775033.

Vorwort

Hallo Spectrum-Freunde,

erstmal ein tieftrauriges „sorry" an Euch, den ich habe meine Arbeit wirklich vernachlässigt. Das hat natürlich diverse Gründe, den wer mich kennt weiss, daß ich den Spectrum nie freiwillig vernachlässigen würde. Aber meine Freizeit wird leider immer knapper und das war ja auch soweit schon von meiner Seite aus angekündigt.

Dieses Jahr ist für mich in vieler Hinsicht weichenstellend, da zum einen meine nebenberufliche Fortbildung zum Betriebswirt zu Ende geht (mit den entsprechenden Prüfungen) und auch die 2 Jahre Schonfrist, die ich mir selber für meine Selbstständigkeit gegeben habe, nun zu Ende sind.

Wie viele wissen, habe ich Sintech 1994 gegründet, aber bis 2002 nur nebenberuflich geführt. Seit 2 Jahren also mache ich das hauptberuflich, mittlerweile mit einem um PC und moderne Konsolen erweiterten Programm. Die Zielsetzung war, innerhalb von 2 Jahren auf mindestens den gleichen finanziellen Level zu kommen wie ich vorher als Abteilungsleiter gestellt war. Ich möchte noch nicht behaupten, das ich dieses Ziel generell erreicht habe, den monatliche Schwankungen gibt es immer noch, aber ich sage mal es sieht gut aus. Das hat natürlich viel Energie gekostet. Ebenso besagte nebenberufliche Fortbildung, die mir als Sicherheit für ein Weiterkommen auf dem Arbeitsmarkt (falls irgendwann nötig) dient. Das der Spectrum und auch der Club darunter leiden, steht ausser Frage. Ich denke und hoffe aber, das die treuen SUC-Session Leser dafür Verständnis haben und nicht gleich meine Motivation in Frage stellen.

Unterstützt den Club weiterhin, schreibt Briefe und Artikel, umso leichter fällt es mir, die ein oder andere Extra-Stunde mal dranzuhängen. Ich habe nun im August etwas Freiräume und daher konnte ich wieder ein Magazin erstellen. Ein weiteres Magazin plane ich auch noch in den ersten Septemberwochen, danach wird es vorraussichtlich wieder etwas schwierig, aber ich hoffe im November und eventuell Dezember dann die restlichen Magazine machen zu können, so dass auch dieses Jahr 6 Magazine erschienen sind.

Bei der SCENE+ sieht es schlechter aus. Im Monat arbeitet Mirko an der Ausgabe 60. Diese war eigentlich für November/Dezember 2003 vorgesehen. Das heisst er ist mal knapp ein dreiviertel Jahr hinter dem Zeitplan. Das holt er natürlich nie auf. Falls irgendjemand mal Lust hat, ihm unter die Arme zu greifen oder vielleicht es sich jemand zutraut, einfach mal eine Ausgabe zu gestalten...Mirko ist für jede Hilfe dankbar.

Ich möchte nochmals auf die neue getrennte Versendung beider Magazine hinweisen. Auch die Abos beider Magazine laufen unterschiedlich. Da die SUC-Session doch öfter erscheint wie die SCENE+ macht es aus meiner Sicht keinen Sinn mehr, die Magazine gemeinsam zu abonnieren. Jeder kann dies natürlich machen, aber ich denke man sollte nur für das „Erstabo" diese Möglichkeit nutzen und danach die Abos getrennt erneuern, sobald eines ausgelaufen ist. Erkenntlich ist dies an dem Adressaufkleber auf dem Umschlag der SUC-SESSION. Dort steht hinter dem Absender ein Zahlencode, z.B. 06/66 . Dies würde heissen, man bekommt die SUC-Session bis zur Ausgabe 206 und die SCENE+ bis zur Ausgabe 66. Durch die unregelmässige Erscheinungsweise machen auch Daueraufträge keinen Sinn mehr. Bitte storniert diese Aufträge bei eurer Bank. Jeweils mit der letzten

Ausgabe eines Abos, egal ob SUC-Session oder SCENE+, kommt zusätzlich zu dem Zahlencode auf dem Adressaufkleber noch ein Brief mit dem Magazin, in dem erinnert wird das das Abo erneuert werden kann. Wer also sein Heft auch liest und nicht nur samt Umschlag zur Seite legt, der wird auf jeden Fall erinnert.

So, nun wünsche ich euch viel Spaß mit der neuen Ausgabe, die sich auch als Urlaubslektüre eignet. Noch einen schönen Restsommer und bis zur nächsten Ausgabe

Euer

Thomas

Die verschwundene 200

Ja, glatt ein Jubiläum verpasst. Aber was ist passiert...Wer das letzte Heft in der Hand hielt, hat vielleicht gesehen, das es die 199 Ausgabe ist, also müsste doch diesmal die 200ste Jubiläumsausgabe kommen. Stattdessen einfach die 201. Haben wir was übersprungen...nicht direkt.

Bereits im November letzten Jahres ist der Fehler passiert, da wurde die Nummer einfach von der Ausgabe zuvor übernommen ohne Änderung. Selbst beim hochladen auf den WOS-Server hab ich es nicht gemerkt, den zu dieser Zeit wurden die Dateien noch nach der Jahresausgabe benannt, also Nr. 5 im Jahr 2003 hiess als Datei 05-03. Nun seit wir mit der letzten Ausgabe auch unser Erscheinungssystem von einigermassen festen Terminen auf eher lockere Vorgaben umgestellt haben, habe ich auch das Nummernsystem geändert und prompt bemerkt, das da was fehlt. Der Fehler war schnell gefunden, soweit zurückblättern musste man ja nicht. Aber was tun...einfach nix machen? Aber die ganzen Nummern wären dann für immer durcheinander.

Ich musste also in den sauren Apfel beissen, den gerade hatte ich alle Mitgliederdaten umgestellt, damit dort statt 12/04 Ausgabe Nr. 04 stand, da konnte ich also alles nochmal machen und eben statt der 04 nun die 05 eintragen. Dumm, das ich ausgerechnet diesmal auch noch sehr schnell war, den den Fehler bemerkte ich erst bei der englischen Ausgabe des Heftes Nr. 199 (nun offiziell) und da war die deutsche Ausgabe Nr. 200 auch schon gemacht, eben mit dem schönen Schriftzug „Ausgabe 199" statt 200 auf dem Cover. Naja, die englischen Leser haben also die letzten beiden Ausgaben von dieser Seite her fehlerlos bekommen, die deutsche Ausgabe wird nun erst korrigiert und ich hoffe, das alle Klarheiten nun beseitigt sind....???!!!??

Genug Zeit zum Feiern hätten wir sowieso gemacht, da bleibt mir nur noch ein kurzes „Auf die nächsten 200". Seid Ihr dabei?

te

Leserbriefe

Der Eingang der Leserbriefe war mal wieder etwas schleppend. Die Leserbriefe geben uns immer Hinweise und Anregungen zu Themen, die euch interessieren. Ausserdem dient es dem Meinungs- und Erfahrungsaustausch zwischen den Usern. Bitte nutzt diese Möglichkeit für eure Fragen. Diese könnte ihr uns einfach stellen, per Brief, Internet, Telefon... wir nehmen selbst aus Telefonaten relevante Informtionen für dieses Heft, aber wir schreiben natürlich nicht jedes Wort auf.

Eine erste Frage kommt von Fabion Rizzo aus Italien:
...wird es jemals ein USB-Interface oder einen Flash-Card Anschluss für den Spectrum geben?

Hallo Fabio,
beides gibt es schon. Das USB-Interface wird zwar nicht offiziell produziert, die Pläne sind aber veröffentlicht unter http://8bitorbust.info/sinclair/spectrum/hardware/zxUSB/RELEASE1.0/
Das Problem ist natürlich nicht die Software, sondern die Treiber. Auch am PC ist es so, das ein Gerät nicht unbedingt gleich funktioniert, nur weil man es in USB einsteckt. Entweder wird ein Treiber mitgeliefert, oder der PC sucht sich einen Standard-Treiber aus Windows. Wenn man also einen USB-Standard am Spectrum einführt, dann muss jeder, der Hardware für diesen Anschluss entwickelt, eben auch die Software dazu entwickeln.
Nun kommt natürlich die Frage auf, warum man das machen sollte, der Spectrum, vor allem der Spectrum128 hat doch schon einen seriellen Anschluss. Aber der USB-Anschluss ist eben schneller und dient daher einer schnelleren Übertragung. Denkbar wäre ein USB-Modem oder ähnliches.
Der USB-Anschluss ist also eventuell erst der Anfang einer Reihe von Entwicklungen, die da noch kommen werden.
Schon viel weiter ist das ZXATASP-Interace, das wir hier schon vorab vorgestellt haben. Es hat auch einen Anschluss für Compact Flash und bietet daher Speicherung auf kleinsten Speicherkarten an. Das Beste natürlich: Man kann es schon kaufen: http://user.tninet.se/~vjz762w/
Hier findet man Bilder, Bauanleitungen und die Adresse um das Interface fertig zu kaufen.

Eine E-Mail aus Holland:
Hallo Thomas,
1. Verkaufen Sie ein floppy drive für die Sam Coupé?
2. Verkaufen Sie die Sprinter?
3. Ich las, daß Sie Leute benötigen, Artikel für SUC-Lernabschnitt zu übersetzen. Mein German ist nicht guter der, aber ich benutze Übersetzung Software sehr viel (sogar für dieses kleine Text, das von Englisch übersetzt wird). Wenn ich Sie mit dem Übersetzen unterstützen kann, würde ich meine Hilfe anbieten.
Met vriendelijke groet (das ist Niederländisch),
Benjamin Versteeg

Hallo Benjamin,
leider können wir wegen bestehender EU-Gesetze nicht einfach Hardware aus Russland importieren. Diese haben keine CE-Konformität und diese zu erwerben bzw. zu prüfen wäre einfach zu teuer.
Auch haben wir keine Diskettenlaufwerke für den SAM und soweit wir wissen ist es auch nicht einfach, diese noch zu bekommen.
Danke für das Angebot uns bei Übersetzungen zu helfen. Leider ist der Einsatz von Übersetzungsprogrammen nicht ausreichend um die Übersetzungen in einem Magazin abzudrucken.
Weniger Probleme hatten wir aber damit, Deine Artikel zu übersetzen. Sie sind in einem für uns leicht verständlichem Englisch geschrieben, wohl weil es auch Deine Muttersprache nicht ist. Britische Leser verwenden haben einen grösseren Wortschatz und verwenden eher mal Begriffe, die uns unbekannt sind. Von daher sollte der Übersetzer ein Deutscher sein, der einige Zeit in Grossbritannien gelegt hat, oder aber ein Brite, der über sehr gute Deutschkenntnisse verfügt. Alternativ natürlich jeder, der einigermassen gut Englisch kann und genug Zeit aufbringt um schwierige Wörter nachzuschlagen.
Hoffentlich finden wir so jemand...

Wilko Schröter schickt uns einige Fragen:
Hallo Thomas!
Vor einigen Tagen habe ich deine (stark verspätete) SUC-Session bekommen. Dazu habe ich noch einige Fragen:
1. Wie lange läuft mein Abo noch?
2. Hatte ich nicht auch Adventurelösungen an dich geschickt? Warum hast du diese nicht veröffentlicht?
3. Könntest du bitte die angehängte Suchanfrage veröffentlichen?
4. Besitzt du noch alte SUC-Ausgaben, die man als PDF downloaden könnte?
Ich habe einige alte SUC-Ausgaben eingescannt, denn ich besitze die Originalvorlagen der ersten 141 Ausgaben, d. h, wirklich die noch per manuellem DTP zusammengeklebten Artikel. Als Beispiel habe ich mal die in WinWord umgewandelte SUC #1 beigelegt. Würde dich so etwas interessieren?
Es wäre schön, wenn du die Fragen kurzfristig beantworten könntest!
Mit spectralen Grüßen
Wilko

Hallo Wilko, ich habe keine Ahnung, wie lange Dein abo noch läuft, aber Du bekommst auf
jeden Fall eine Mail, wenn es abgelaufen ist. Die Listen sind alle auf dem Spectrum abgespeichert und ich sitze hier grad vor dem PC, darum kann ich nicht schauen, aber wie gesagt, solange Du noch keine e-Mail Erinnerung hast, ist alles in Ordnung (ich glaube du hast PDF-Download, dann wirst du per E-Mail erinnert, wer die Papierausgabe hat, bekommt einen Erinnerungbrief mit dem Heft).
Was Deine Artikel angeht, hatte ich so meine Schwierigkeiten damit. Formatierungen machen es schwierig, die Artikel in unser DTP-Programm einzubauen...und es waren eine Menge Formatierungen darunter. Ausserdem musste ich erst länger die vielen Dateien sichten, da nicht alle wirlich zum Artikel gehörten (z.B. die Original - Anleitung muss ja nicht unbedingt abgedruckt werden). Aber das Hauptproblem war, wie

bekomme ich Deine Word-Karte in mein DTP-Programm. Den wenn ich den Text kopierte, sah es natürlich ganz anders aus. Ich hab probiert und gemacht. Sogar ausgedruckt und wieder eingescannt habe ich, um ein JPG-Image zu erhalten, aber das war qualitativ zu schlecht. Dann habe ich Wolfgang gefragt, weil der ja auch schon Artikel von Dir abgedruckt hat. Der hat auch keine Patentlösung, aber er hat die Karte als PDF-File ausgedrückt und dann die Grafiken „gegrabbt".
So mach ich es jetzt auch. Nur habe ich dann halt erstmal die „einfacheren" Lösungen abgedruckt, die ich von Harald hatte und zuviele Adventure-Lösungen in einem Heft soll es ja auch nicht sein. Aber in der nächsten Ausgabe werde ich eine Deiner Lösungen sowie eine von Harald abdrucken. Apropos: Die nächste Ausgabe von der ich spreche, ist für dich die
übernächste, den ich hab schon wieder eine fertig und grad einkuvertiert. Die PDF´s gehen auch bald raus, wenn du es vorab nicht erwarten kannst, kann ich dir die Ausgabe auch zumailen (Achtung, gut 1,5 MB).
Deine Suchanfrage ist übrigens eben in dieser Ausgabe auch drin, auch wenn vielleicht nicht mehr ganz so aktuell...
Dein Projekt mit alten SUC-Ausgaben ist interessant. Das Problem zu alten SUC-Session Ausgaben ist, das ich die auch nicht in Datenform habe. Die ersten Ausgaben von mir wurden mit dem Spectrum gemacht. Die Seiten wurden einzeln erstellt und dann gelöscht. Dann hatte Fred einige Ausgaben gemacht mit Word. Die Ausgaben die dann ich wieder mit dem PC gemacht hatte, habe ich noch, aber zum grossen Teil mit einer veralteten Version von PAGEMAKER, die gar nicht mit meiner neuen Version so ohne weiteres einlesbar sind. Alle
von mir publizierten PDF-Ausgaben habe ich natürlich noch. Ferner habe ich alle Kopiervorlagen zu allen von mir gemachten Heften und auch einige meines Vorgängers Rolf Knorre.
Grundsätzlich habe ich damals den Club „gekauft" und damit auch alle Rechte an den alten Ausgaben. D.h. wir könnten alle alten Ausgaben in dem Format, wie Du es gemacht hast, im Internet veröffentlichen und den Mitgliedern zur Verfügung stellen. Das wäre sicher eine tolle Sache und ich könnte mir vorstellen, das wir bei WORLD OF SPECTRUM dafür auch Webspace bekommen...

Und nochmal was vom sehr aktiven Wilko:
Ich habe für den SPC schon mal einige ehemalige deutschsprachige Spectrum-Programmierer zu ihrem Schaffenswerk befragt (siehe Beispiel im Anhang: Markus Malik). Könnte eine ähnliche Aktion auch für die „SUC-Session" interessant sein?

Dein Artikel ist super-interessant. Mich würde interessieren, ob man den ein oder anderen wieder zu einem Projekt überreden könnte. Man stelle sich vor, die besten Deutschen Programmierer tüfteln ein Spiel oder eine Demo aus. Das wär doch was...
Gerne hätten wir so etwas natürlich auch in unserem Heft.

Christof Odenthal schickt uns eine Antwort:
Hallo Thomas, auf die Leserbrief-Frage von Wilko Schröter: Ich habe diese CK-CD (mit allen Ausgaben der CK eingescannt). René Achter und Michael Kloss (beide wohl Mitglieder im 8Bit-Atari-Club ABBUC) haben sie damals verkauft. Auf der CD sind folgende EMail-Adressen:

rachter@rhein-zeitung.de und mkloss@rhein-zeitung.de - vielleicht stimmen sie ja noch, an sonsten kann man sie sicher über den ABBUC kontaktieren. Ein Inhaltsverzeichnis aller Hefte scheint nicht auf der CD zu sein, aber alle Seiten als JPG-Dateien. Falls die beiden nicht
mehr auffindbar sind, kann ich die CD zur Not auch kopieren.

Zu der Frage von Erik: Ich habe das Gruppenfoto von der Spectrumania aus Stuttgart. Vielleicht habe ich in der Woche nach Ostern Zeit, alle mal auf meine Webseite (www.speccy.de) zu packen, dann können sie sich alle Leser holen.
Gruß, Christof

Danke Christof für die Info. Michael Kloss wird wohl nicht mehr zu erreichen sein, er ist vor glaube ich knapp 10 Jahren bereits bei einem Unfall ums Leben gekommen. Es war besonders tragisch, weil ich kurz davor mich noch bei einem Spectrum-Treffen mit ihm unterhalten habe. Aber vielleicht ist Herr René Achter noch zu erreichen...viel Glück an alle die es versuchen. Ich bin kein CK-Fan...zuviel Knorre...

Benjamin will seinen Spectrum an einen PC-Monitor anschliessen und fragt, welches die bessere Lösung ist... die von SINTECH angebotene VGA-Universal Box oder XGA-Box.

Hallo Benjamin, die XGA-Box ist für hochauflösende TFT-Monitore ebenso geeignet wie für ältere Monitore. Es hängt also davon ab, was für eine Monitor man verwendet. Für ältere VGA-Modelle reicht durchaus die günstigere normale VGA-Universal Box, für die neueren Modelle ist die XGA-Box zu empfehlen. Ist man sich noch nicht sicher, ist die XGA-Box auf jeden Fall die Lösung, die immer funktioniert.

Kevin Bennett würde sich einen Adapter wünschen um alte 9-PIN Atari/Commdore etc. Joysticks an den PC USB-Port anzuschliessen.

Gute Neuigkeiten, Kevin. Diese Adapter sind seit kurzer Zeit bei SINTECH zu haben. Die Adapter werden in Deutschland produziert und sind mit Freeware-Treibern zu betreiben. Das ganze funktioniert mit allen möglichen Emulatoren einwandfrei. Schau einfach in die PC-Rubrik des Online-Shops von www.sintech-shop.de

Wilko Schröter hat uns wieder einen Artikel gesendet:
Hallo Thomas!
Anbei wieder ein Beitrag zu „SUC-Session". Diesmal geht es um die Optimalstrategie, um das Spiel „Türme von Hanoi" zu lösen. Gib mir aber diesmal rechtzeitig Bescheid, wenn etwas mit der Formatierung nicht funktionieren sollte.
Mit spectralen Grüßen, Wilko aus Rostock

Hallo Wilko, gab es mal irgendwelche Probleme? Gut, mal im Ernst. Dein File ist einwandfrei zu verarbeiten. Allerdings ist es grundsätzlich am einfachsten, uns reine Textfiles zu schicken und die Grafiken als extra Files mitzusenden. Wir müssen die Grafiken erst wieder aus dem Text entfernen und extra speichern, was ein zusätzlicher Aufwand ist, zumal du auch mehr Aufwand hattest, die Bilder dort

einzufügen. Die Positionierung von Bildern in deinem Artikel kannst du trotzdem angeben, indem du einfach kurze Bemerkungen in Klammer einsetzt (z.B. hier bitte Bild nr. XY einfügen). Es ist so einfacher, den im Text integrierte Bilder lassen sich beim DTP-Programm nicht mehr so einfach verschieben.

Martijn aus Holland hat eine Opus-Frage:
Hallo Thomas, es ist bereits einige Jahre her, als du mir das letztemal mit einer Antwort auf eine technische Frage zu meiner Opus geholfen hast. Es funktioniert seitdem alles wunderbar. Danke. Kannst du mir vielleicht nochmal einen Rat geben?
Ich habe nun eine zweite Opus Discovery gefunden, leider defekt. Ich kann mich erinnern, das die Opus normal schon ausgerüstet war für ein zweites Laufwerk.
Natürlich will ich meine vorhandene Opus nun auch mit einem zweiten Laufwerk ausstatten! Kann ich einfach das Laufwerk aus der kaputten Opus in die funktionierende einbauen und das Kabel anschliessen? Ist eine weitere Modifikation notwendig?
Mein ROM hat einen Aufkleber mit „2.1" darauf. Ist diese ROM Version gut, oder empfiehlst du eine andere?
Grüsse aus Holland, Martijn

Hallo Martijn, es kann eigentlich ein normales PC-Laufwerk als zweites Laufwerk genommen werden. Die Floppy aus der defekten Opus geht natürlich auch. Man muss nur auf die Schaltung der DIP-Schalter achten. Üblich sind bei alten Laufwerken Einstellmöglichkeiten von „DS0-3" oder bei neueren die Auswahl zwischen „DS0" und „DS1". Ganz neue Laufwerke haben diese Auswahl nicht mehr und sind daher für den Betrieb am Spectrum nicht geeignet (es gibt noch die Möglichkeit eines Cable-Switch, aber das kenne ich nicht). Für Laufwerk 1 sollte „DS0" eingestellt werden. Soweit ich weiss ist es bei der Opus so, das immer „DS0" eingestellt sein muss, auch bei Laufwerk 2. Die Laufwerkanwahl erfolgt dann über das zweite Kabel. Aber ich kann mich täuschen, bei Plus D z.B. ist für die Auswahl des zweiten Laufwerkes die Einstellung „DS1" nötig. Es ist übrigens unterschiedlich, bei manchen Laufwerken steht statt „DS" auch „FD" oder ähnliches.
Desweiteren braucht man bei der Opus:
- **einen 4k RAM Chip (neben dem ROM)**
- **eine funktionierende ROM-version**

Dein ROM ist soweit ok, es funktioniert aber nicht mit 128k Spectrums. Dazu bräuchtest du ROM 2.2. Noch besser ist ein QUICK-DOS ROM. Ich schicke es dir per e-mail. Es lässt die Opus etwa 10x schneller Programme laden oder speichern.

Wolfram Schmidt stiess bei Internet-Recherchen auf neue Erkenntnisse:
Hallo Herr Eberle,
bitte schauen Sie sich mal die ängehängte PDF Datei an. In der Problemseite (Letzte Seite) wird das STOP Tasten Problem auf einen fehlenden 22kOhm Widerstand zurückgeführt.
Es kann daher gut sein, daß Ihre Folien mit Hilfe diese Teils durchaus funktionieren. Denn auch bei mir steckt ein ISSUE 1 unter dem Gehäuse. Es wurde also umgerüstet.
Viele Grüsse, Wolfram Schmidt

Hallo Herr Schmidt,
vielen Dank für das PDF-File, das der Original-Umbauanleitung für einen Sinclair Aufrüstsatz entspricht. Dieser Aufrüst-Satz wurde damals verkauft, um 48k Spectrum zu einem Spectrum Plus umzurüsten. Es wird in dieser Anleitung darauf hingewiesen, das ein 22K Ohm Widerstand einzubauen ist.
Herr Schmidt hatte Probleme damit, eine der von SINTECH gelieferten neuen Tastaturfolien einzubauen. Nun kam heraus, das eben dieser Widerstand fehlt, was keine Auswirkungen auf den Betrieb mit der bisherigen Tastaturfolie hatte, wohl aber mit der stärkeren neuen SINTECH-Qualität. Dieses Problem konnte nun behoben werden und damit ist ein weiteres Speccy-Mysterium gelöst!!! Wer Interesse an dem PDF-File hat, kann dies beim Club anfordern.

Herr Schmidt hat weiterhin Interesse an unserem Club und stellt sich vor:
Gerne würde ich mal in die Magazine reinschnuppern.
Ich war damals mal Mitglied im Spectrum User Club Wuppertal. Auf meinen Spectrum (nicht der der mit der Folie ;-))
bin ich sehr stolz.
SAGA 3 Elite Tastatur, 64 KByte ROM switched 4 Bänke mit verschiedenen NMI
Routinen, AMX Mouse selbstgebaut, Opus 2x 720k, selbstgebaute Joystickinterfaces etc.
Eigens für mich erstelltes Rom von Volker Marohn Individual Software mit Commodore Sprites. Ich füge mal ein Bild an.
Sie könnten mir mal das ein oder andere Passwort für eine aktuelle Clubzeitungs-Ausgabe
zukommen lassen. Zugegeben bin ich neugierig geworden, über was sich Spectrum User heutzutage unterhalten.
Freundlichst Wolfram Schmidt

Klar, wird gemacht. Ich hoffe die Probeausgabe sagt Ihnen zu und wir können Sie bald im Club begrüssen.

Benjamin Versteeg meldet sich wieder in Sachen MB02+:
Hallo Thomas, ich habe eine Frage...naja, eigentlich ist es mehr ein Angebot. Die 8Bit Company hat wie du weisst die Schaltpläne für das MB02+ veröffentlicht. Ich denke viele Leute sind immer noch auf der Suche nach einem MB02 anstatt eines MB03.
Ich denke ernsthaft daran, das MB02+ zu bauen. Es wird eine Echtzeit-Uhr, 512K RAM, Floppy Controller etc. enthalten. Aber ich will auch das IDE-Interface gleich einbauen und eventuell ein Compact Flash Interface (vielleicht als Modul).
Was denkst Du. Besteht hier Interesse? Besonders weil der Preis niedriger sein wird als der angekündigte Preis des MB03. Ich erwarte das der Preis so etwa bei 150-175 Euro liegen wird.

Was wird erwartungsgemäss das MB03 mehr enthalten als das MB02+? Wenn Interesse besteht, können wir hier kooperieren. Ich glaube nicht, das jemand anders an diesem Projekt arbeitet. Jede Quelle für das MB02 ist verfügbar.
Ich bin sehr daran interessiert, was du darüber denkst. Du könntest die Kunden informieren, die bereits ein MB03 vorbestellt haben. Wenn du willst, kalkuliere ich einen detaillierten Preis für das Interface. Ich glaube auch, dass zukünftig immer mehr Interesse an dem MB02 bestehen wird, da die Retro-Computerei immer mehr aufkommt.
Gruss, Benjamin Versteeg

Hallo Benjamin,
generell unterstützen wir jede Entwicklung für den Spectrum. Das Interesse an dem MB02 ist ungebrochen gross, wir merken es an den Anfragen. Dennoch gab es immer zu wenig Vorbestellungen für das MB03. Daher wird es meiner Meinung nach nie produziert werden. Es werden wohl nie 50 User auf einmal ein MB03 wollen, aber man hätte über die Jahre sicherlich sogar noch mehr verkaufen können. Die User wollen es eben erst sehen und nicht etwas bestellen, was es gar nicht gibt. Bei 8BC war man wohl anderer Meinung, wahrscheinlich war denen auch das finanzielle Risiko zu hoch. Wie dem auch sei, das MB03 hätte nur wenig wichtiges mehr enthalten als ein voll ausgestattetes MB02+ mit IDE, wie du es bauen willst. Das du mit diesem Projekt alleine bist, stimmt aber nicht. Peter Hilbert hat bereits einen Prototyp fertig und will eine kleine Serie auflegen. Sein MB02 kommt ebenfalls direkt mit IDE-Port.
Ich wäre sehr froh, nochmal das MB02+ verfügbar zu sehen, weil es aus meiner Sicht eines der grossartigsten Entwicklungen für den Spectrum ist. Retro ist auf dem Vormarsch und es könnte schon sein, das das Interesse grösser und grösser wird. Man sieht es an den Leserbriefen im Retro-Gamer Magazin, in dem auch ein grosser Anteil Spectrum-Leser schreibt.

News in Kürze

Explorer ungeschützt
Der Firma Symicron wird der Markenname „Explorer" aberkannt (wird ganz gelöscht!). Jetzt kann der liebe Günni (Freiherr von Gravenreuth, in Deutschland berüchtigter Anwalt und Hacker-Jäger) keine kleinen Webseitenbetreiber mehr verklagen. Das tutmir aber wirklich schrecklich Leid... ;-))))
http://www.heise.de/newsticker/meldung/46614
WinzigWeich wird sich freuen, weil sie jetzt für den Namen keine Lizenzgebühren mehr an Symicron abdrücken müssen. Aber wer weiß... vielleicht ist das der erste Schritt zur Löschung des Namens „Windows"...
Quelle: Christof Odenthal

MB02 im Bau
Ein Prototyp aus der neuen MB02 Serie ist schon fertiggestellt und funktioniert. Beim Bau sind Änderungen entstanden, die jetzt in die neue Serie eingefügt werden müssen. Desweiteren macht die Teilebeschaffung von WD-Controller und U880-DMA noch Schwierigkeiten, wenn jemand eine Quelle weiss, bitte beim Club melden. Letztlich soll in die neue Serie auch noch das IDE – Interface standardmässig eingebaut werden, was aus dem MB02 eigentlich ein MB02.5 macht.
Von der Form her wird sich das neue Interface von der alten MB02 Serie unterscheiden, ein Gehäuse ist aber noch nicht gefunden, das die endgültige Form festlegt. Aber: Alles in Arbeit!
Quelle: Peter Hilbert

News in Kürze

WSS-TEAM
Neues aus Ungarn. Zum Jahresende soll ein neues Spiel herauskommen, dessen aufwendige Grafik mit LCD´s BMP2SCR erstellt wurde. Genaues ist noch unter Verschluss des CIA...
Quelle: LCD

X-AGON zurück
Die berühmte tschechische Webseite ist zurück: http://xagon.webz.cz/ Dort ist auch das bekannte Forum auf dem sich die besten tschechischen Programmierer tummeln. Wer will kann direkt dahin kommen mit folgendem Link: http://xagon.webz.cz/board/board.php
Quelle: Yerzmyey

PC-Spectrum Zeichenprogramm
Neben SevenUp und der Zeichenfunktion in BMP2SCR gibt es nun noch ein weiteres Spectrum-Zeichenprogramm. Noch mehr: TommyGun hat sich ganz der Spieleentwicklung und der Entwicklung von Sprites, Screens und UDG´s verschrieben. Es soll noch weitergehen, das man direkt programmieren kann und so den gesamten Sourcecode eines Spiels inkl. Grafiken in Tommygun entwickeln kann. Die neueste Version ist zu bekommen bei ftp://ftp.worldofspectrum.org/pub/sinclair/tools/pc/TommyGunV0.4.0Alpha.zip
Quelle: LCD

Neuer 128k Spectrum

Für nur 2500 kc (etwa 80 Euro) wird ein Didaktik Gamma angeboten, der auf 192 K erweitert wurde (inkl. AY-Sound). Die verfügbaren Informationen sind alle auf tschechisch, aber soweit zu ersehen ist, wurden diverse Schaltkreise nachgebaut und ein neues Board entwickelt. 100 % kompatibilität dürfte der Rechner nicht haben, eine Seltenheit ist er jedoch jetzt schon. Wer es nicht weit hat in die Tschechei kann ja in Karlsbad (Karlovy Vary) vorbeifahren, alle anderen surfen im Internet auf http://electronics.mysteria.cz/gama192cz/index.htm
Quelle: Yerzmyey

Neuer Spectrum ist geboren
Aus Italien kommt ein neuer Spectrum Clone, genannt „CHROME". Er ist bereits fertiggestellt und voll funktionsfähig. Allerdings wird dieses Model nicht in Serie gehen, sondern bleibt ein Model zum nachbauen für den Hobbybastler.
Es ist kein Super-Spectrum wie der Sprinter. Hier einige Angaben:

CPU:	Zilog Z80C, 3,58/7,1 MHz
ROM:	64K (Spectrum Basic), 8K Disk ROM
RAM:	160K (in 16K Speicherbänken), 8K Disk RAM
Sound:	3 Kanal, 7 Oktaven, Stereo. Zusätzlich 1 Kanal Speaker
I/O Ports:	Joypstickport (Kempston), Expansion Port, I2C Interfface, Parallel-Druckerport
Medium:	Kassette oder 800k Floppy Disk
Grafik:	256 x 192 Pixel, 16 Farben, RGB-Scart Ausgang

Die Floppy ist +D kompatibel, aber im zweiten Release ist auch ein Schalter angedacht um das ganze auf TR-DOS umschaltbar zu machen.
Informationen zum nachbauen erhält man im Internet unter http://aticatac.altervista.org . Wer daran Interesse hat, aber keinen Internet-Anschluss, kann die ausgedruckten Seiten vom Club anfordern (bitte Rückumschlag mit Rückporto einsenden).
Quelle: Yerzmyey

News in Kürze

Kundenfang mit Telekom-Dienst

die Telekom plant einen Dienst (und vielleicht auch eine CD), über den man nur anhand der Telefonnummer den Namen und die Anschrift des Besitzers herausfinden kann. Wenn Du keinen Einspruch dagegen erhebst, wird Deine Nummer automatisch in die Datenbank aufgenommen. Mir fällt im Moment kein Grund ein, warum es für mich von Vorteil sein sollte, daß mich jemand über meine Telefonnummer identifizieren kann – ich denke eher, daß diese neue Suchmöglichkeit von windigen Geschäftsleuten verwendet werden wird, um auf Kundenfang zu gehen, ihre Datenbanken mit den zusätzlichen Informationen zu füllen und den Leuten dann auch noch Werbung per Post zuzuschicken. Oder stell Dir vor, Du rufst
in irgendeinem Geschäft an, um Dich unverbindlich über den Preis für ein Produkt zu informieren und die speichern gleich Deine Adresse in ihrer Kunden-Datenbank und Du kriegst dann regelmäßig Werbung in den Briefkasten. Falls die Telekom eine Telefon-CD mit Rückwärts-Suche herausgibt, wären Adressen auch schnell aus der Telefonnummer ermittelt.
Der Wiederspruch funktioniert so: Man muß von der Telefonnummer aus, die man sperren will, die Sondernummer 01375-10 33 00 bei der T-Com anrufen (kostet meinen Angaben nach einmalig 12 Cent). Dort kommt dann eine automatische Ansage, daß die (aktuelle) Nummer gesperrt wird, wenn man nicht innerhalb von ein paar Sekunden wieder auflegt.
Quelle: Christof Odenthal

Nostalgietrip

Auf folgendem Link kann man eine Zeitreise durch die Videospielwelt der 80 Jahre machen, untermalt von einem tollen Sound:
http://www.taucher0815.de/Flovies/mamejump.swf
Quelle: Wolfgang Haller

YAMOD.ATBUS

Yarek Adamski erweitert seine Entwicklungen neuer Interfaces. Der YAMOD-ATBUS erlaubt es 8-Bit Computer an 16-Bit IDE-Geräte anzuschliessen (Festplatte, CD-ROM). YAMOD.ATBUS arbeitet mit einem DMA-chip der die schnelle Speicherübertragung erlaubt. YAMOD.ATBUS wird von Yarek´s entwickelten Betriebssystemen für Spectrum +3, MB02, Pentagon etc. unterstützt. Bilder eines Prototyps, Schaltpläne etc. gibt es auf dieser Seite (in Polnisch): http://www.zx.yarek.pl/interfaces/yamod.atbus/
Quelle: Yarek Adamski

ZX 128 & Pentagon

Das Konzept für ein internes Interfaces für den Spectrum 128/+2 wurde von VELESOFT entwickelt. Bis jetzt wurde nur der erste Prototyp getestet.
- Adressierung von bis zu 1 MB SRAM
- Integrierter UMBRELLA (ULA Corrector, kein „Schnee“ mehr im Videoram
- Normaler Spectrum +2 Modus (ohne Änderungen)
- Pentagon 512kB Modus (Schnellerer Speicherzugriff)
- Pentagon 1024kB Modus (Langsames und schnelles einblenden von RAM, wie ZX128.
- Das Beste zum Schluss: ZX PROFI 1024kB Modus, nur mit schnellem RAM.

Das ganze ist auf einem ca. 7 x 7 cm grossen Board, das anstelle des normalen Spectrum-Roms eingebaut werden kann. Ich denke noch über eine Batterie nach, um den SRAM Speicher zu erhalten. Der Preis ganze sollte im Eigenbau etwa 20 Euro kosten.
Entsprechende Software muss noch programmiert werden, um mit den neuen Speichergrössen umzugehen.
Wir verfolgen diese Sache und berichten über Neues sobald es etwas gibt.
Quelle: Yerzmyeye / Velesoft / Gamma

News in Kürze

Rückumschlag für Werbe-CDs gefordert

Eine kalifornische Politikerin will den massenhaften Versand von Werbe-CDs einschränken. Anbieter sollen den Silberscheiben einen selbstadressierten und frankierten Rückumschlag beilegen.

Sollte sich die Demokratin Loni Hancock mit ihrem Vorschlag durchsetzen, kämen insbesondere auf den Internet-Riesen AOL enorme Mehrkosten zu, schreiben amerikanische Medien. AOL ist nicht nur in den USA bekannt dafür, seine Zugangs-CDs millionenfach unter die Leute zu bringen. Für die Produktion der Datenträger ist Rohöl in großen Mengen notwendig, klagt Hancock an. Schlimmer noch: Die ungewünschten CDs würden von den Empfängern in den Hausmüll geworfen und würden dann bis zu 400 Jahre unzersetzt in Deponien lagern.

Zwar handelt es sich bei dem Vorschlag der Politikerin nicht um ein „Lex AOL", dennoch hatte der Internet-Provider als erster eine Reaktion parat. US-Medien zufolge geht AOL-Sprecher Nicholas Graham davon aus, dass ein solches Rücknahme-Gesetz mehr Schaden anrichte als Nutzen bringe. Es sei mit ungeahnten Konsequenzen für den Verbraucher und für kleine und mittlere Unternehmen in Kalifornien zu rechnen.

In Deutschland hat sich AOL nach Angaben des Umweltbundesamtes schon jetzt verpflichtet, Werbe-CDs zurückzunehmen. Konsumenten können die unerwünschten Datenträger unfrei an die AOL-Kundenbetreuung senden:

AOL-Kundenbetreuung, Stichwort CD-Recycling, Postfach 8000, 3414 Verl

Quelle: Newsletter JOYCE USER AG

ORSAM 2004

Die ORSAM 2004 Show (für Sinclair ZX Spectrum und Clone, Sinclair QL inkl. Thors, Aurora, Q40 und Q60 sowie Z88 und ZX80/81) wird am Samstag, 06. November 2004 in Norwich, Norfolk (England, Grossbritannien) stattfinden.

Die Show wird für Besucher von 10.00 Uhr bis 16.00 Uhr geöffnet sein. Der Eintritt ist frei. Um die Besucherzahlen vorab einzuschätzen, gibt es ein Freilos zu unserer Lotterie (Wert 50 pence) für alle, die sich schon vorab unter e-mail speccyverse@ntlworld.com oder Telefon +44(0)1603-470399 anmelden (Englisch). Es gibt einen kleinen Preis zu gewinnen.

Norwich ist laut BBC eine der best erhaltensten mittelalterlichen Städte und daher eine Reise wert. Für Unterkunft und mehr Information, kann sich jeder an das Fremdenverkehrsamt von Norwich wenden.

Dies wird wohl die grösste Spectrum und SAM – Show in Grossbritannien bis jetzt in diesem Jahrtausend sein. Aber die Show wird auch weiterhin jedes Jahr weitergeführt.

Näheres auch unter http://www.speccyverse.me.uk/orsam/orsam.htm

Für Speisen und Getränke während der Show ist gesorgt. Noch ein Tip für Besucher in Deutschland: Es gibt einige Fluggesellschaften mit „Billigflügen" nach London. Von dort aus ist es wirklich nicht mehr weit nach Norwich. In vielen Reisebüros kann man auch vorab Zugtickets von London nach Norwich buchen.

Es lohnt sich wirklich....See you in Norwich.

SPECTROLOGY IN WITTENBERG

18 + 19 September 2004

Hallo Specci-Freunde aus Nah und Fern!
Bereits zum sechsten Mal werden wir ein Spectrum Treffen in der schönen Lutherstadt Wittenberg veranstalten.
Termin: 18./19.09.2003

Es findet wieder in den Räumen des Kulturbund e.V. Wittenberg in der Schulstrasse 68 statt.

Dieses Treffen hat sich schon fast zum Mekka für Spectrum-Freunde nicht nur im Osten entwickelt. Zuletzt hatte man Mühe, überhaupt noch einen Aufstellplatz für seinen Spectrum zu ergattern. Frühzeitiges Kommen schafft da natürlich Abhilfe, üblicherweise beginnt das Treffen um 10.00 Uhr, eventuell auch früher.

Anfahrt: Wittenberg liegt in Sachsen-Anhalt am Kreuzungspunkt von B2 und B187 an der Elbe. Die meisten Teilnehmer werden über die BAB 9 kommen, da muß man die Ausfahrt Nr. 8 - Coswig zur B187 nehmen und dann nach rechts durch Coswig und Griebo nach Wittenberg fahren (ca. 15 km). Nach dem Ortsschild von Wittenberg sind es ca. 4 km bis zu einem zweigleisigen Bahnübergang, dahinter die zweite Ampel nach links zur B2 nach Postsdam (nach dem Bahnübergang auf die linke Spur einordnen). Dann die Hauptstraße (ca. 1,5 km) bis links eine ARAL-Tankstelle kommt. Bei der dann noch etwas weiter und an der nächsten Ampel rechts in die Annendorfer Strasse einbiegen. Dann weiter bis zur 2. Ampel nach links in die Schulstrasse. Die geht ca. 500m leicht bergan und nach der Steigung ist rechts ein zweigeschossiges Gebäude mit einem gelben Schild auf dem in schwarzer Schrift „Kulturbund e.V." steht. Das ist das Ziel. Der Eingang in das Gebäude ist in Fahrtrichtung dahinter. Wer mit der Bahn kommt, fährt bis Wittenberg Hauptbahnhof auf der Strecke Halle/Leipzig nach Berlin und sollte von dort aus ein Taxi nehmen (ca. 5,00 Euro) denn zu Fuss sind es ca. 3 km.
Belegte Brötchen, Kaffee etc. wird üblicherweise vom Kulturbund angeboten. Wer übernachten will, sollte das Norbert rechtzeitig mitteilen, damit eine Buchung für alle Spectrum-User gemeinsam in einem Hotel vornehmen kann. Die Preise lagen letztes Jahr bei knapp 37 Euro pro Person im Einzelzimmer oder 50,00 Euro für das Doppelzimmer. Je mehr sich anmelden, umso grösser ist natürlich die Chance für einen Gruppentarif.

Kontaktadresse in Wittenberg: Norbert Opitz, J.F. Böttger Str. 7, 06886 Lutherstadt-Wittenberg. Tel. 03491/401573. An Wochentagen bitte erst nach 16 Uhr anrufen.
Oder e-Mail: NorbertOpitz.Wittenberg@t-online.de

Neue Bastler braucht die Speccy-Welt

Hallo Thomas.
Soeben habe ich - völlig überraschend - ein Päckchen erhalten. Absender: Sintech :-)
Inhalt: Die Soundchip Erweiterung, mein Gewinn aus England :-)))))
Danke. Ich hatte schon garnicht mehr daran gedacht....

Das kommt mir sogar gelegen. Im Moment arbeite ich (ja ich!!!) an dem Einbau von CD-ROM, Harddisk(s), Mouse-IF etc. in ein Commodore 128 Gehäuse. Da kann ich ja bald mal ausprobieren, ob und wie die AY-Erweiterung an Johan Koelmans Interface funktioniert, das - wie ich schonmal berichtete, auch das Kempston Interface annimmt, sowie eigentlich jedes Peripheriegerät, das kein Shadow-ROM einblendet.

Eigentlich müßte auch das Currah Speech funktionieren, ich habe bereits angefangen, den Keller zu entrümpeln, um endlich wieder an meine Sinclair und sonstigen Sachen zu kommen (dazu kommt es wie gerufen, das wir für Evas Käfige nun den Keller unserer neuen Nachbarin nutzen dürfen).

Wie du siehst, ich bin total euphorisch und voll in Action. Ich hätte auch niemals gedacht, das ich mal Frickler werde. Aber Dirk Berghöfer hat in Dietges den Anfang gemacht (Gehäuse, SAM Einbau) und Edwin Blink hat mir in Bunnik ein Verlängerungskabel für das spezielle SAM diskdrive gebrutzelt, jetzt hab ich mich einfach mal ran getraut - bisher mit Erfolg. Anbei zwei Bildchen, bin aber schon viel weiter... Seither mach ich jeden Tag ein bißchen - als nächsten muß ich das Mausanschlußkabel verlängern, 7 Pole. Zum Glück bin ich nicht farbenblind.

Ich hab die Geschichte fotomäßig festgehalten, weil ich auch einen Artikel dazu bringen will. Schon um anderen Mut zu machen. Wenns so ein „Basteltrottel" wie ich so etwas auf die Beine stellen kann, können andere das auch.
Viele Grüsse, Wolfgang Haller

Anmerkung: Wir haben sogar gleich einen ganzen Artikel aus diesem „Leserbrief" gemacht. Nehmt das als Anregung, den Basteln macht wirklich Spaß. Auch ich habe zwei linke Hände und trotzdem hat mein MB02 ein IDE-Interface und meine Mutter einen Spectrum im PC-Gehäuse mit Opus-Interface. Es geht alles und der Spectrum eignet sich hervorragend.

Classic Computing 2004

11. & 12. Sepbtember 2004, Sporthalle Oberhaugstett

Tauchen Sie ab ins Pionierzeitalter der Computerwelt!

Bestaunen Sie mehr als 20 Jahre alte Computersysteme bei der Arbeit, sehen Sie wie alles begann als es noch kein DVD, mp3, Multimedia und Co. gab.
PacMan und Space Invaders – BASIC und Assembler – Atari – Commodore – Schneider – Amstrad – Sinclair – Amiga – Sharp – Apple – MSX – IBM – Compaq – Philips – Yamaha und mehr. Außerdem finden ein Flohmarkt sowie Spiele- und Schreib- Wettbewerbe statt.

BASIC anstatt Windows – Disketten anstatt Festplatten – Taktfrequenzen in Megahertz anstatt Gigahertz – MOS anstatt INTEL – 286er anstatt Pentium IV – Datasetten als Speichermedien und und und...

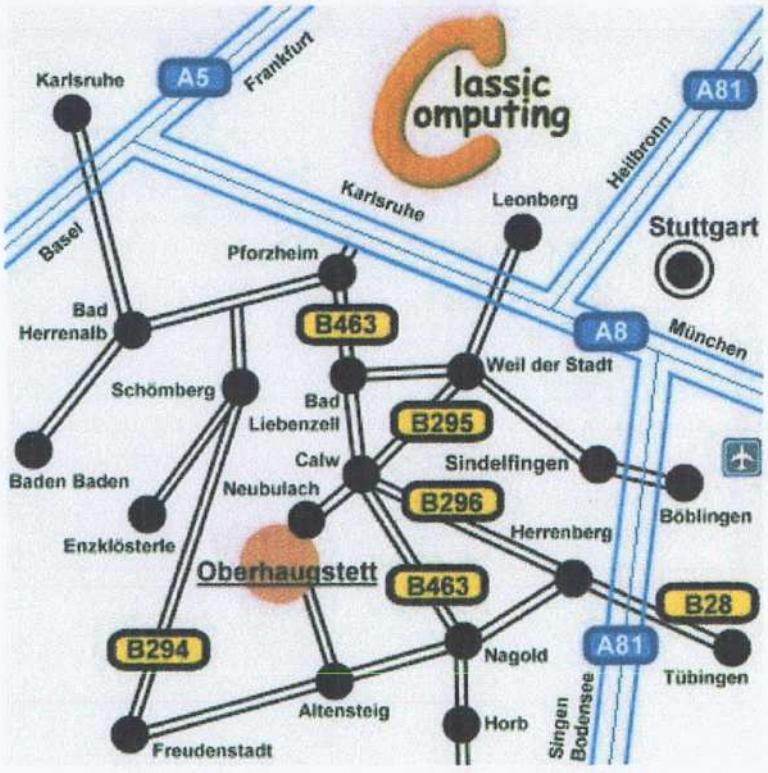
Für „Speis und Trank" ist ebenso gesorgt wie für „Ersatzteile" für Ihren klassischen Computer.

Der Spectrum-User-Club wird auf der Veranstaltung eine Spectrum-Ecke vorbereiten, in der bevorzugt die Spectrum-User Ihre Geräte aufbauen und sich austauschen können.
Zugunsten dieses Treffens entfällt das normal übliche Spectrum-User-Treffen in Stuttgart.
Ich hoffe, unsere Spectrum-Ecke erhält den gleichen Zuspruch wie die bisherigen Veranstaltungen in Stuttgart, Sindelfingen und Filderstadt.

Info: 07053/393 1133 ab 18:00 Uhr
Telefax: 07053/967 705
E-Mail: rl@classic-computing.de
Http://www.classic-computing.de

Öffnungszeiten:
Samstag, 11.09. von 9:00 – 20:00 Uhr
Sonntag, 12.09. von 9:00 – 18:00 Uhr
Eintritt für einen Tag:
Erwachsene: 5,00 Euro,
Kinder-Schüler-Studenten: 2,50 Euro
Eintritt für zwei Tage:
Erwachsene: 7,50 Euro,
Kinder-Schüler-Studenten: 3,50 Euro

Hier noch eine Skizze zur Anfahrt. Oberhaugstett ist nicht sehr gross und die Sporthalle einfach zu finden. Eine detaillierte Karte findet sich auf der Homepage des Veranstalters.



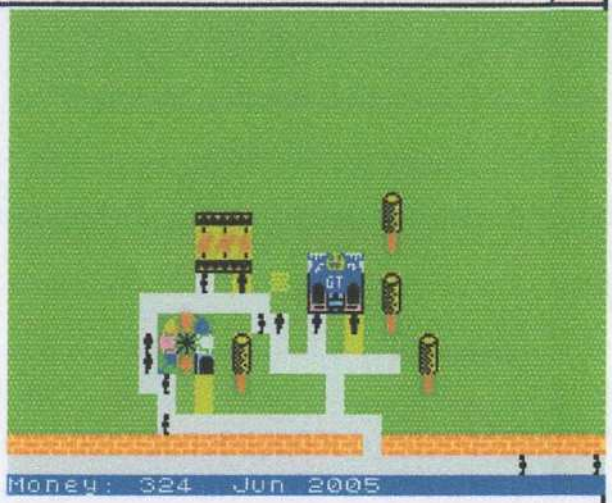
Spieletest

Name: Fun Park
Produzent: Jonathan Cauldwell
Vertrieb: Cronosoft
Erscheinungsjahr: 2004
Preis: 2,99 Euro oder 1,99 UKP + Porto

Zurück in den Tagen des AMIGAS, MEGADRIVES und 486er PC´s schrieb Bullfrog einst das Spiel „THEME PARK". Das Spiel bestach immer schon durch seinen einfachen Aufbau gegenüber anderen Simulationen. Oft wurde es noch kopiert, aber nie erreicht.

Jonathan Cauldwell packte das ganze dann in 4K des Spectrum RAM und nahm mit dem Titel „Amusemant Park 4000" im Jahr 2003 an dem Minigame-Wettbewerb teil. Genialität oder Wahnsinn, das Spiel wurde nun erweitert auf 16K Speicher und bekam den neuen Namen „Fun Park" (kleine Anmerkung: beachtet man die hochentwickelten 16-Bit und PC – Versionen, fragt man sich, wie es auch nur im entfernesten möglich sein kann eine Spielbarkeit auf 16k zu erreichen, selbst auf simpelstem Level. Die 4K Version wurde zweiter im Minigame-Wettbewerb und somit der höchste Rang den ein Spectrum-Spiel je errang. Es wird sehr interessant sein, die weiteren Entwicklungen von Jonathan Cauldwell zu beobachten, den seine Techniken sind zum Teil auf dem höchsten Stand der Möglichkeiten des Spectrums).
Es ist sehr schön, dass die Minigame-Version weiter entwickelt wurde da ich dies bereits hoffte. Das Potential dieses Spiels wurde durch die Wettbewerbsbedingungen doch etwas eingeschränkt. Auch die Tat, dieses umfassende Spiel mit allen Grafiken und Spielbarkeit auf 16K und Z80 Prozessor umzusetzen ist eine Kunst für sich. Wenn das Spiel so läuft und spielbar ist, wie wir es erwarten von einer Simulation, dann sollte Mr. Cauldwell mit Honig übergossen werden und die Bienen losgelassen werden. Er rüttelt an den Grundfesten des 16-Bit Genres und hat eine Tracht Prügel verdient (Anmerkung des Übersetzers: Wir haben diese Art des britischen Humors versucht zu übersetzen...kein Mensch will natürlich den Programmierer wirklich irgendwelchen Qualen aussetzen).
Das Spiel wird vertrieben durch Cronosoft (www.cronosoft.co.uk) auf Kassette oder per E-Mails als Tap-File für Emulatoren. Dies ist eine exellente Idee die sich immer mehr durchsetzt für den Spectrum und die Emulatoren – Gemeinde (Anmerkung: Die Gestaltung der Cronosoft Label auf den Kassetten wird immer besser und ich kann es kaum erwarten, meine nächste Original-Kassette zu bekommen).
Nach dem Laden des Spiels zeigt der Spectrum einen netten Ladescreen und geht dann über in die Einleitung mit einem netten sauberen Scroller. Mein Dank geht hiermit zurück an Jonathan für seine kurze Bemerkung zu meiner Person. Ich bin überzeugt davon, das der Scroller von Micromegas Klassiker „A Day in the Life" abgekupfert ist.

Zum Spiel: Das Spielfeld zeigt eine grüne Fläche mit einer vorderen Mauer und einem Eingang. Die Anleitung erklärt die Spieltasten: Das übliche QAOP/M und Leertaste sowie einige Zahlentasten für Gebäude und Finanz-Einstellungen. Die grüne Fläche ist bald bevölkert von Gebäuden und Wegen, die man bei der Gestaltung des Parks baut. Eintrittspreise und Investitionen in Neuentwicklungen werden genauso festgelegt wie z.B. die Anzahl des Sicherheitspersonals. Ziel ist es naütrlich die Leute glücklich zu machen. Bau nicht gleich alles zu um Platz zu lassen für Neuentwicklungen. Achte immer auf die



Finanzen, nimm den kleinen Leuten das Geld ab ...heheheh und schau wie sie wieder hinausgehen ...schnüff...buhuu...
Der Author verspricht viel Vergnügen mit Pubs, Attraktionen und der Notwendigkeit von Sicherheitspersonal, alles dargestellt in feinen kleine Grafiken die nett animiert sind. Nachdem ich einiges an Geld mit meinem Park verdient hatte, habe ich die Neuentwicklungen auf das Maximum gestellt (99) und die Parkbank erfunden!!! Ich frage mich, welche Farbe sie hat und ob das Schilder für „frisch gestrichen" dranhängen. Ich muss wohl noch warten bis der Rubel wieder rollt, bevor ich mit den Go-Karts spielen kann... Natürlich will ich jetzt nicht mehr verraten von dem was euch erwartet, wenn ihr einige Stunden gespielt habt. Ich steh natürlich blöd da, wenn jetzt das Cassetten-Inlay alles verrät :o)
Übrigens habe ich gerade entdeckt, das der Hauptschirm auch nach links und rechts scrollt und noch viel mehr Platz freigibt, als man auf den ersten Blick denkt....

Das unrühmliche Verhalten hat angefangen... oh, das muss wehtun! Es ist auch eine Anmerkung wert, das man nicht so nah am Spielfeldrand bauen sollte, da man dann keine Wege mehr drumherum bauen kann...oder die lange Go-Kart Bahn. Generell sollte man also erstmal einige Felder zwischen den Gebäuden freilassen. Oh... es verspricht einige interessante Attraktionen, einige schauen hoch und gefährlich aus... hehehe (Noch ein Wort zum Park-Design: Eine Überlappung von Gebäuden ist nicht möglich, auch die Bäume umfassen mehr Felder als man zunächst denkt...hat mich für Stunden beschäftigt).
Ist der Eintrittspreis angemessen? Die Kunden stimmen ab durch die Anzahl der Parkgäste. Man muss es immer versuchen um das maximale herauszuholen den man braucht Geld für Neuinvestitionen damit der Park wachsen kann. Experimentiere mit dem Layout und versuche die Ecken einfach zu gestalten...

Meine Meinung: Sollte der Author mit Honig übergossen werden? JAAAA.
Ich habe einige 16K Spiele, sie Horace, Jetpac und Sir Lancelot um nur einige zu nennen. Es ist beeindruckend zu sehen, was mit so wenig Speicher gemacht werden kann. Fun Park´s Grafiken sind klein und ansehnlich gemacht mit amüsanten Eigentschaften und Funktionen und interessanten Symbolen. Ehe man sich versieht, hat man einen funktionierenden Park erschaffen.
Das Spiel ist sehr spielbar und zieht dich in die Blockgrafik-Welt der niederen Auflösung. In der Tag zeigt das Spiel eine eindrucksvolle 16K Programmierung für wenig Geld und nach nur wenigen Spielen vergessen wir alles was wir über 48 und 128k wissen. Eines der ersten erfolgreichen Spiele hiess „Kingdom" und lief auf frühen Forschungscomputern mit nur wenig mehr als nieder-auflösende Grafik. Spielbarkeit ist auch mit wenig Aufwand möglich und je mehr man selber eingebunden ist in das Spiel, um so mehr macht es Spass, auf dem Bildschirm und im Kopf.

Ich sage investiert das bisschen Geld... nicht nur für das Spiel aber auch in die weitere Entwicklung von Cronosoft.

Kevin Bennett (Übersetzung te)

TIPS & TRICKS

Adventurelösungen Spezial
Diesmal haben wir gleich mehrere Adventure-Lösungen für unsere Leser. Viel Spass beim Lösen:

MAGNETIC MOON - TEIL 3

Liebe Mituser!
Heute nun schicken wir uns an und lösen unser Adventureprogramm „Magnetic Moon" endgültig Mit dem dritten Teil dieses Adventures (er trägt den Untertitel: Terror and Te. mple, Pathfinder and Pirates) haben wir es dann auch wirklich geschafft. Aber davor steht noch ein schönes Stück Arbeit. Hier aber erst mal die Locations zur Karte des Teils drei:

092) On a narrow ledge on a steep slope
093) In a large nest / large cut diamond
094) In a narrow ravine / green gas cylinder
095) To the north of the nest / long metal pole
096) At a bend in the ravine
097) As far south as you can go in the ravine
098) Standing in the opening in the rock wall
099) In a tunnel that slopes steeply down into the depths of the moon A
100) In a tunnel that slopes steeply down into the depths of the moon B
101) In a tunnel that slopes steeply down into the depths of the moon C
102) In a tunnel deep inside the moon A
103) In a tunnel deep inside the moon B
104) In a tunnel deep inside the moon C
105) In a tunnel deep inside the moon D
106) In a tunnel deep inside the moon E
107) In a tunnel deep inside the moon F / dwarf, moss, berry
108) In a tunnel deep inside the moon G
109) Wandering around the twisting turning tunnel (man gelangt automatisch in Location 110)
110) In a tunnel deep inside the moon H
111) At a junction of two rock tunnels
112) In a tunnel that opens out
113) On a path behind the top tier of a massive subteranean amphitheatre
114) In the central arena of the amphitheatre
115) Standing by the tall statue
116) On the northeast side of the amphitheatre
117) At the rear of the amphitheatre
118) Siting astride the arm of the statue / rope twisted around arm of statue
119) In the middle of a large impact crater

Hier nun kurz eine Erläuterung zu den nachfolgenden beiden Locations. Diese tragen verschiedene Bezeichnungen. Dies rührt daher, daß sich nach der erfolgten Explosion des Schiffes die Bezeichnungen ändern. Es handelt sich jedoch um die physikalisch gleichen Locations. Die Bezeichnung, die sie nach der Explosion tragen, haben wir in Klammern gesetzt.

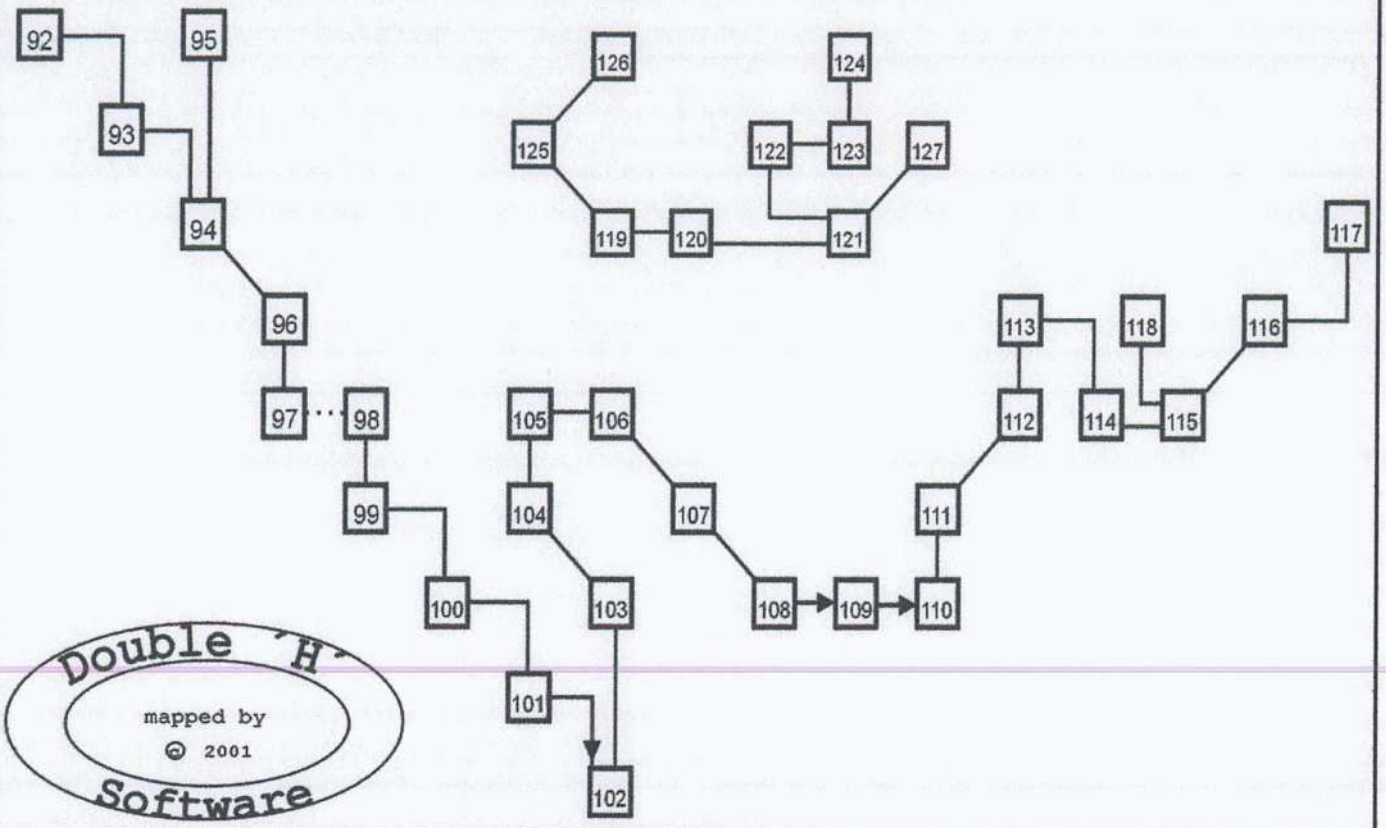
120) By the nose of the ship (By the crater)
121) By the midship section of the pathfinder (Outside the crater)
122) In the airlock of the pathfinder / dead space pirate, blaster
123) In the central gangway of the pathfinder
124) In the control room of the pathfinder / Commander Giles, distress beacon
125) By the crater wall
126) About 4 metres from the entrance of the crack
127) Standing on the edge of the plateau

Jedoch halten wir uns an dieser Stelle nicht lange mit er Vorrede auf, sondern packen die Lösung an. Wir starten auf einem schmalen Sims außerhalb der geheimen Basis der Piraten: I (wir sollten noch den grünen Zylinder tragen und den Rucksack bei uns haben genauso wie den Overall, den Helm und die Uniform), remove overalls, drop overalls, look in backpack (hoffentlich befinden sich darin flashlight, glue, tin, grapnel, rope und cloth), wear backpack, D (wir legen den grünen Zylinder ab und befinden uns jetzt bei einem großen Nest), search nest (ein Diamant ist hier), take diamond, put diamond into backpack, D, take green cylinder, examine green cylinder (es ist noch etwas Sauerstoff darin), N, search rubbish, take pole, S, SE (wir stehen einer uns nicht sehr freundlich gesinnten Kreatur gegenüber), spray oxygen at monster (das vertreibt die Kreatur in sein Loch), drop cylinder, S (die entfernte Seite der Schlucht), look U, throw pole U (bleibt über der Schlucht hängen), take grapnel from backpack, throw grapnel over pole, hold rope, swing across hole (in die Öffnung in der Felswand gegenüber), flick rope, put grapnel into backpack, take flashlight from backpack, switch on flashlight, S (Tunnel), D, D, remove helmet (nicht ablegen!!!), D, switch off flashlight, put flashlight into backpack, N, NW, N, E, SE (hier ist ein Zwerg der Moos ißt), examine moss, pick berry, SE, E (hier ist ein Zwerg, der in eine Blume spuckt, um den Dornenvorhang zu öffnen), N (wir sind am Dornenvorhang), eat berry (produziert eine Menge Speichel), spit into flower, go NE, N (ganz oben auf einer Treppe die in ein Amphitheater hinabführt), D, E (eine Statue ist hier - eine wunderschöne junge Frau erscheint und sagt ihr Name ist Jaelaine und sie wäre die Hohepriesterin des Gottes Kwill), examine statue (ein Arm zeigt nach Nordosten), NE, U, examine statue, examine shaft, examine mirror (nit Schmutz überzogen), take cloth from backpack, take tin from backpack, clean mirror (der Spiegel ist nun poliert), drop cloth, drop tin, D, SW, take grapnel from backpack, throw grapnel (bleibt am Arm der Statue hängen), climb rope (wir sitzen jetzt auf dem Arm der Statue), examine socket, take diamond from backpack, examine diamond, take glue from backpack, stick diamond into socket, drop glue, D (ein Energiestrahl, der vom Schacht ausgeht, wird durch den sauberen Spiegel direkt auf die Diamanten gelenkt - Kwills Kraft ist wieder hergestellt - Jaelaine erscheint wieder und sagt uns, daß sie weiß, wo das Wrack des Frachters ist und daß jemand verletzt aber am Leben ist. Sie weist uns an auf das Pentacle zu steigen und unseren Helm aufzusetzen. Bevor sie uns zum Mittelpunkt des Kraters auf dem Mond teleportiert, gibt sie uns noch eine silberne und eine goldene Disk - wir stehen nun beim Pathfinder), E, look in port (wir sehen einen Verletzten), E (an der Luftschleuse), examine ship (wir sehen einen Griff), pull lever (die Luftschleusentür explodiert), U (in der Luftschleuse - wir sehen einen Körper), move pirate (eine Waffe wird sichtbar), take blaster, examine blaster, cut door with blaster (diese Aktion macht ein Loch in die Tür aber ein Feuer breitet sich in Richtung Treibstofflager aus - wir haben jetzt nur noch eine begrenzte Anzahl von Schritten), ST, FO, take giles, take beacon, AF, PO, D, W, W, NW, NE (in einem Spalt), wait (bis der Pathfinder explodiert), SW, SE (da, wo der Pathfinder vorher war), E (in einer Bresche des Kraters verursacht durch die Explosion), E, NE (an der Kante eines Plateaus), switch on beacon (das Signal wird von der Stellar Queen aufgegriffen und wir werden gerettet), report to captain.

Das war der dritte Teil und damit das gesamte Adventure „Magnetic Moon". Wir hoffen, ihr hattet wieder Spaß an der Lösung. Bis demnächst hier mit einer neuen Geschichte.

© 2003 by Harald R. Lack, Möslstraße 15 a, 83024 Rosenheim und
Hubert Kracher, Schulweg 6, 83064 Großholzhausen

Magnetic Moon Part 3



Terror from the Deep

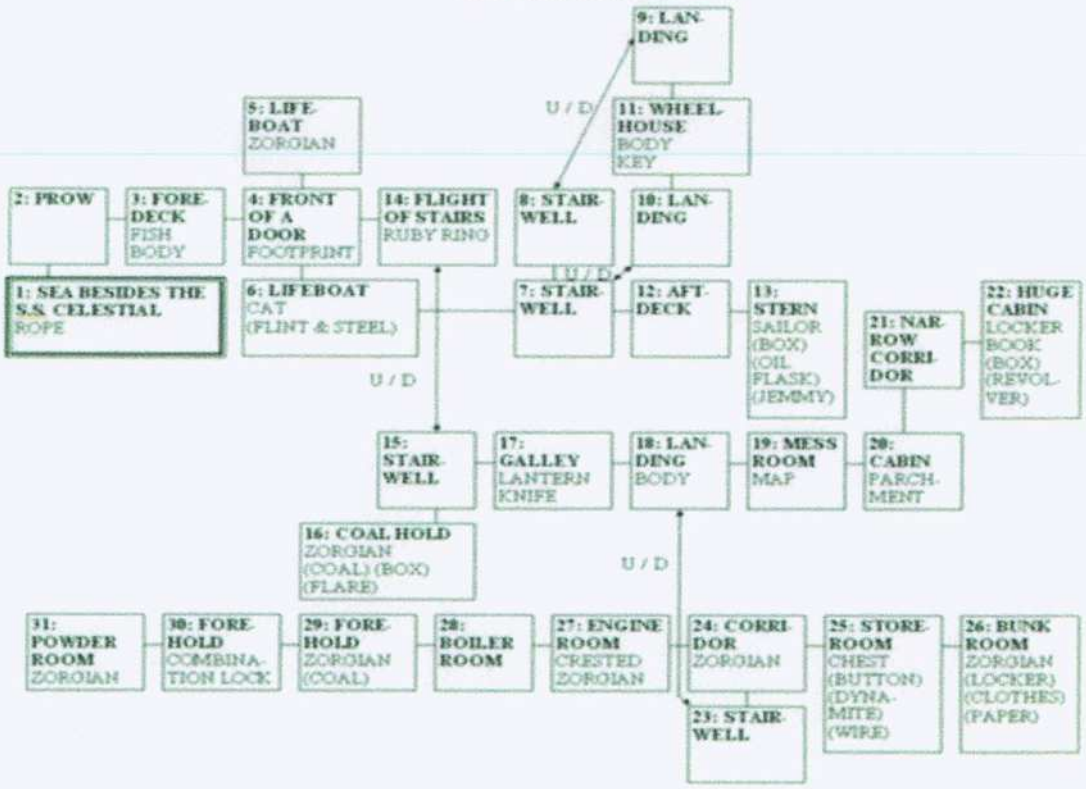
Lösungsweg (2003 Wilko Schröter)

1. CLIMB ROPE, GO EAST
2. GET FISH, EXAMINE BODY („YOU FIND A MESSAGE IN BLOOD: IT SAYS ‚GUN IN CAPTAIN'S CABIN"), GO EAST
3. EXAMINE FOOTPRINT („IT BELONG'S TO A WEBBED CREATURE"), GO SOUTH
4. FEED CAT („IT RUNS OFF"), GET FLINT & STEEL, GO EAST, GO NORTH, GO UP, GO SOUTH
5. SEARCH BODY („YOU FIND SOMETHING!"), GET KEY, GO SOUTH, GO DOWN, GO WEST, GO NORTH, GO EAST, GO DOWN, GO EAST
6. GET LANTERN, GO EAST, GO EAST
7. EXAMINE MAP („ON THE BACK IT SAY'S MAKE A BOMB"), GO EAST
8. READ PARCHMENT („LOOK OUT FOR ‚ACE IN THE HOLE"), GO NORTH, GO EAST
9. EXAMINE BOOK („IT'S A BOOK ON BOMBS"), READ BOOK („TO MAKE A BOMB YOU NEED A WIRE SOME DYNAMITE AND A FLINT. TO DESTROY AN ENTIRE SHIP IT MUST BE PLACED IN THE POWDER ROOM."), OPEN LOCKER, OPEN BOX, GET REVOLVER, DROP KEY, GO WEST, GO SOUTH, GO WEST, GO WEST, GO WEST, GO WEST, GO SOUTH

10. FIRE REVOLVER („YOU KILL IT"), SEARCH COAL (""YOU FIND SOMETHING!"), OPEN BOX („A BOX OF FLARES"), GET FLARE, GO NORTH, GO UP, GO WEST, GO SOUTH, GO EAST, GO EAST , GO EAST
11. FIRE FLARE („YOU KILL HIM"), OPEN BOX („YOU FIND SOMETHING"), GET OIL FLASK, FILL LANTERN („O.K."), GET JEMMY, GO WEST, GO WEST, GO WEST, GO NORTH, GO EAST, GO DOWN, GO EAST, GO EAST
12. LIGHT LANTERN, GO DOWN, GO NORTH
13. FIRE REVOLVER („YOU KILL IT"), GO WEST
14. FIRE FLARE („YOU KILL IT"), DROP FLARE, GO EAST GO EAST
15. EXAMINE CHEST („YOU FIND SOMETHING"), PRESS BUTTON („A PANEL SLIDES BACK"), GET DYNAMITE, OPEN CHEST („IT OPENS"), GET WIRE, GO EAST
16. FIRE REVOLVER („YOU KILL IT"), OPEN LOCKER („IT OPENS"), SEARCH CLOTHES („YOU FIND SOMETHING!"), READ PAPER („1864"), DROP JEMMY, GO WEST, GO WEST, GO WEST, GO WEST, GO WEST
17. FIRE REVOLVER („YOU KIL IT"), GO WEST
18. EXAMINE COMBINATION LOCK („IT REQUIRES A 4 FIGURE NUMBER"), OPEN COMBINATION LOCK („ENTER NUMBER"), 1864 („WELL DONE"), GO WEST
19. FIRE REVOLVER („YOU KILL IT"), MAKE BOMB („O.K."), LIGHT BOMB („O.K. YOU NOW HAVE 20 TURNS TO LEAVE"), DROP BOMB, GO EAST, GO EAST, GO EAST, GO EAST, GO EAST, GO SOUTH, GO UP, GO WEST, GO WEST, GO UP, GO WEST, GO NORTH
20. FIRE REVOLVER („YOU KILL IT"), LAUNCH LIFEBOAT („**BANGGGG** THE SHIP IS BLOWN OUT OF THE WATER. YOU HAVE SAVED THE WORLD.")

Terror from the Deep – Karte

2003 Wilko Schröter



Ace in the H. O. L. E.

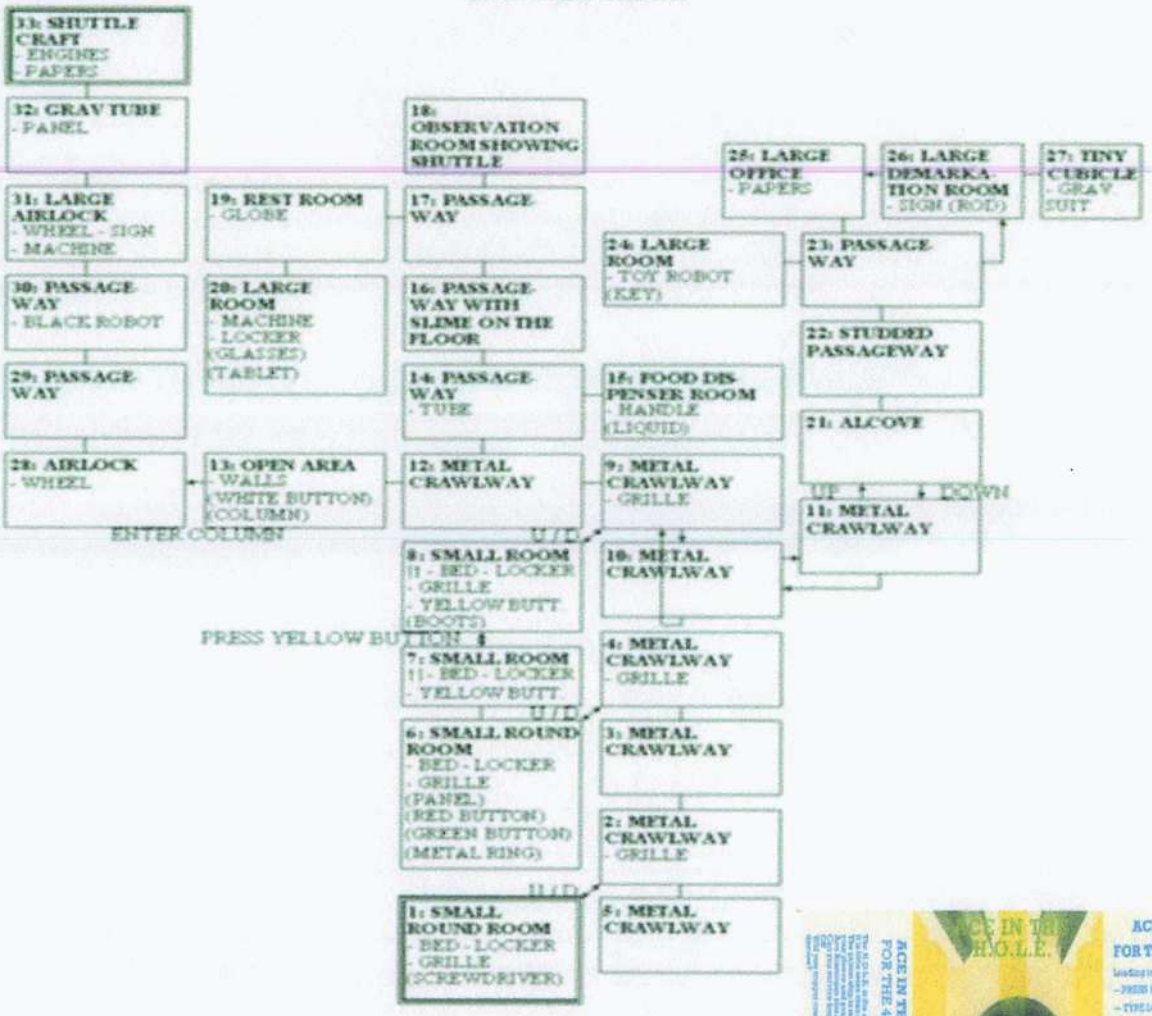
Lösungsweg (2003 Wilko Schröter)

1. OPEN LOCKER („INSIDE IS A SCREWDRIVER"), GET SCREWDRIVER, EXAMINE GRILLE („IT HAS SCREWS ON ALL 4 CORNERS"), PUSH GRILLE („IT HINGES UPWARDS"), GO UP
2. EXAMINE GRILLE („YOU SEE A ROUND ROOM BELOW YOU"), GO NORTH, GO NORTH, EXAMINE GRILLE („YOU SEE A ROUND ROOM BELOW YOU"), GO DOWN
3. EXAMINE BED („YOU FIND A PANEL SCREWED TO THE FLOOR"), UNSCREW PANEL („BENEATH THE PANEL ARE 2 BUTTONS"), DROP SCREWDRIVER, OPEN LOCKER („INSIDE IS A METAL RING"), GET RING, PRESS GREEN BUTTON („A DOOR OPENS"), GO NORTH
4. PRESS YELLOW BUTTON
5. OPEN LOCKER („INSIDE IS A PAIR OF SILVER BOOTS"), GET BOOTS, EXAMINE GRILLE („IT HAS SCREWS ON ALL 4 CORNERS"), PUSH GRILLE („IT HINGES UPWARDS"), GO UP
6. EXAMINE GRILLE („YOU SEE A ROUND ROOM BELOW YOU"), GO WEST, GO NORTH
7. EXAMINE TUBE („IT IS SOLID AND TRANSPARENT"), GET TUBE, GO NORTH, GO NORTH, GO WEST, GO SOUTH
8. OPEN LOCKER („INSIDE IS A PAIR OF GLASSES"), GET GLASSES, EXAMINE MACHINE („THERE IS A ROUND HOLE AT THE TOP"), INSERT TUBE („A PANEL OPENS SHOWING A PINK TABLET WITH A MESSAGE ‚DO NOT EAT UNTIL **ABOUT TO LEAVE**"), GET TABLET, GO NORTH, GO EAST, GO SOUTH, GO SOUTH, GO SOUTH
9. DROP BOOTS, DROP TUBE, DROP TABLET, GO EAST, GO SOUTH, GO EAST, GO UP, GO NORTH, GO NORTH, GO WEST
10. EXAMINE TOY ROBOT („THERE IS A SMALL SQUARE KEY IN IT'S BACK"), GET KEY, GO EAST, GO NORTH
11. GET PAPERS, READ PAPERS („THEY ARE I.D. PAPERS"), GO SOUTH, GO EAST
12. READ SIGN („**IDENTIFY YOURSELF**"), SHOW PAPERS („A ROD APPEARS"), EXAMINE ROD („IT IS HOLLOW FOR HALF IT'S LENGTH AND IS EMITTING A FAINT SIGNAL"), GET ROD („A RED LIGHT FLASHES TO THE EAST"), POINT ROD („THE SIGNAL GET LOUDER AND A DOOR OPENS"), GO EAST
13. GET GRAV. SUIT, GO WEST, GO WEST, GO SOUTH, GO SOUTH, GO SOUTH, GO DOWN, GO SOUTH, GO SOUTH, GO WEST
14. DROP GLASSES, GET TABLET, GO WEST
15. EXAMINE WALLS („YOU FIND A SMALL SQUARE HOLE"), INSERT KEY („A PANEL OPENS SHOWING A BUTTON"), PRESS WHITE BUTTON („A COLUMN OF LIGHT DESCENDS FROM THE CEILING"), ENTER COLUMN („YOU FEEL YOURSELF BEING LIFTED INTO THE AIR")
16. TURN WHEEL („THERE IS A HISS OF AIR AS A DOOR OPENS"), GO NORTH, GO NORTH

17. POINT ROD („THE ROBOT VANISHES"), GO NORTH
18. READ SIGN („HAVE YOU GOT:- 1. A GRAV SUIT, 2. AN ANTI-VIRUS TABLET, 3. YOUR NEW I.D. **IF NOT DO NOT ATTEMPT TO LEAVE**"), TURN WHEEL („A SIREN SOUNDS AS THE ROOM IS SEALED. ALL IN ORDER"), EXAMINE MACHINE („THERE IS A SLOT WITH A ROW OF FLASHING LIGHTS"), INSERT RING („THE LIGHTS STOP FLASHING————**TRACTOR BEAM DEACTIVATED**"), GO NORTH
19. EXAMINE PANEL („PLEASE DEPOSIT I.D. PAPERS"), INSERT PAPERS („THE SLOT CLOSES AND A DOOR OPENS"), GO NORTH
20. FIRE ENGINES („YOU ARE IN THE SHUTTLECRAFT HURTLING AWAY FROM THE HOLE TO A NEW LIFE AND A NEW ADVENTURE FROM **KAYDE SOFTWARE**")

Ace in the H. O. L. E. – Karte

2003 Wilko Schröter



Terminkalender

11/12. September 2004, 09-21 Uhr, So. 09-18.00 Uhr
Classic Computing 2004 + Spectrumania in Oberhaugstett. Mehr unter www.classic-computing.de

12. September 2004, 10-16 Uhr
Spectrum & SAM Treffen in Bunnik/NL. Anfahrtskizze unter http://www.hobby.nl/~sinclair-gg/duits/bunnik-map.dui.htm

18/19. September 2004
Spectrology in Wittenberg.

02. Oktober 2004
2. gemeinsames Treffen der beiden Clubs SPC und Joyce-AG in Ittenbach bei Königswinter

06. November 2004
ORSAM 2004 Show in Norwich, England. Näheres unter http://www.speccyverse.me.uk/orsam/

12. – 14. November 2004
HCC Dagen in den Niederlanden. Details folgen.

GESUCHT

Von: Wilko Schröter, Willem-Barents-Straße 28,18106 Rostock, wilko.schroeter@wiwi.uni-rostock.de

Fehlende Spectrum-Literatur

Bücher, deutsch, nur als Kopie vorhanden:

- Flögel, E.: Statistik in BASIC, Hofacker
- Gaitzsch, Rainer / Gaitzsch, Patrick: Computer-Lösungen für Schule, Studium und Alltag, Moderne Verlagsgesellschaft, 1985
- Hölscher, Erika: Logo auf dem Spectrum, Hüthig, 1986
- Softwell, Tom (Hrsg.): ZX 81 / Spectrum - Anwendungen, Luther, 1985
- Softwell, Tom: Sinclair BASIC: Programmiertips & -tricks für ZX 81 und Spectrum, Luther, 1985
- Schwartz, Frank (Hrsg.): Flugmodell und Computer, Verlag für Technik und Handwerk, 1985
- Spectrum Basic Abenteuer, Band 1 - Der fremde Planet, mit Begleitkassette, Sybex, 3-88745-410-3 (CK 2/85), S. 23

Bücher, deutsch:

- BASIC für Fortgeschrittene, Hofacker (CK 10/84, S. 80)
- Ahl, D. H.: Basic Computer Spiele, Band 1, Sybex, DM 32 (CK 10/1984, S. 41)
- Ahl, D. H.: Basic Computer Spiele, Band 2, Sybex, DM 32 (CK 10/1984, S. 41)
- Allan, Boris: Sinclair QL-Begleiter, Hüthig, 1985, 3-7785-1101-1 (CK 12/85), S. 107
- Ahrenz / Görlitz: Spectrum ROM-Buch, Decker & Computer
- Becker, Karl-Heinz / Dörfler, Michael: Computergrafische Experimente mit Pascal, Vieweg-Verlag, 3-528-04461-6 (CK 12/86, S. 37)
- Blomeyer-Bartenstein, H.-P.: Mikrocomputertechnik Z80, Z8, Z8000, Hofacker
- Gigasoft: Der Sinclair QL unter Kontrolle (CK 12/1986, S. 19), (CK 12/86, S. 37)
- Graham, Ian: Programmieren Schritt für Schritt ZX Spectrum+, Band 1, Ravensburger
- Guss, Thomas: Der Mikrocomputer ZX 81 im Einsatz, CHIP Wissen, Vogel-Verlag, DM 20, 3-8023-0743-7 (HC 4/84), S. 11
- Hartnell, Tim: 49 explosive Spiele für den Sinclair ZX 81, Verlag Cooperation
- Hausbacher: Das Prozessorbuch zum Z80, Data Becker, 59 DM (Data Welt 12/85, S. 108)
- Hergert, Douglas: BASIC für den Kaufmann, Sybex, 1983
- Hergert, Douglas: Sinclair ZX81 BASIC Handbuch, Sybex, 1983
- Hermann, Dietmar: Wahrscheinlichkeitsrechnung u. Statistik,30 BASICProgramme,Vieweg
- Hurley, Richard: Das ZX Spectrum Spiele-Buch, Moderne Verlagsgesellschaft, mit Begleitkassette, 3-478-09080-6 (CK 10-11/86), S. 32

- Krizan, Peter/Kaufmann, Klaus-Dieter: Spaß mit Basic, IDEA, DM 29,80 (CK10/1984,S.39)
- Krizan, Peter: Spaß mit Basic für Profis, IDEA
- Kreyszig, Erwin: Statistische Methoden und ihre Anwendungen, Vandenhoeck und Ruprech, Göttingen
- Luther, Wolf-Detlev: Die große BASIC-Referenztabelle der 51 Dialekte, Luther, DM 45 (CK 10/84, S. 11)
- Miller, Alan: BASIC Programme - Mathematik, Statistik, Informatik, Sybex, 1983
- Sacht, Hans-Joachim: BASIC-Versionen im Vergleich, CHIP Wissen, Vogel-Verlag, DM 33, 3-8023-0752-6 (HC 4/84), S. 11
- Schumny, Harald: Mikroprozessoren (6502, 6800, 8080, Z 80, 9900), Vieweg
- Stewart, Ian: ZX-Spectrum für Fortgeschrittene - Das Tor zur Computer-Welt, Moderne Verlagsgesellschaft
- Voss, Werner: Das Statistikbuch zum Commodore 64, Data Becker 1985, 49 DM (Data Welt 12/85, S. 145)
- Walkowiak, Jörg: Adventures und wie man sie programmiert, Data Becker, 3-89011-043-6 (CK 2/85), S. 8

Bücher, englisch:

- Carri, Gianhica: Spectrum Shadow ROM Disassembly, Melbourne House, 0-86161-191-8 (CK 12/86, S. 42)
- Logan, Ian: The Complete Spectrum ROM Disassembly

Zeitschriften:

CK, 1984, ausser 10/1984
- Happy Computer: alle vor 1984,1-84, 2-84, 1-85, 10-85, 2-86, 8-86, 10-86, 2-87, 4-87, 5-87
- Happy Computer - Sonderhefte
- Computronic (erschien 2monatlich), ausser 3/1986, 6/1986, 1/1987
- PRINT
- Dein Computer
- Mein Home-Computer (HC), ausser 4/1984
- Homecomputer, ausser 4/1984
- ELCOMP, ab 1978
- ASM, ab 1986
- Compute mit, 4/1987
- ZX User Club, ausser: Nov./Dez. 1983, März/April 1984, Mai/Juni 1984, Juli/August 1984, Sammelband

Software:

- Mervyn, Tim / Neilson, Dave: Spectrum BASIC-Kurs - Begleitkassette
- Begleitkassetten Computer Kontakt: S1, S 10, S 11, S 20, S 30, S 40, S50, S60, S70, S 80
- Begleitkassetten (Tronic-Verlag)
- DBMS, getestet in Happy Computer 06/84
- DBMS - Microdrive-kompatibel, getestet in Happy Computer 12/84, S. 126-127
- Teufels-Fahrer, Wicosoft, Werbung in Homecomputer 4/84, S. 73
- Schatzsuche im Irrgarten, Wicosoft, Werbung in Homecomputer 4/84, S. 73
- Flipper, Wicosoft, Werbung in Homecomputer 4/84, S. 73
- Tarzan, Wicosoft, Werbung in Homecomputer 4/84, S. 73
- Die Armee der Kampfroboter (Review in CK)
- Freak (von Lutz Martschin)
- Toni - das Abenteuer am Hünengrab (Pio)

Firmware: - ISO-ROM - WINPROM - USERROM

AUSZUG AUS UNSERER PREISLISTE

Neu:	
Laufwerk-Set mit Floppy, Netzteil und Kabel zum Anschluss an +3 oder Disk-Interface	40,00 Euro
VIDEO-Modulator (kleiner Einbausatz für Video-Signal auf Spectrum 48/48+ od. +2A/+3)	15,00 Euro
VGA-Box (konvertiert Video-Signal zum VGASignal für PC Monitore)	49,00 Euro
IDE-Kit für MB02+ (fragen Sie an nach Festplatten und CD-Rom dazu)	26,00 Euro
Spectrum +2A, neu und originalverpackt, komplett	219,00 Euro
Didaktik Kompakt 48k	154,00 Euro KS
Diskinterface D80 + Flopppy für Didaktik oder Spectrum	111,00 Euro KS
B-Laufwerk für D80	60,00 Euro KS
Proface AT Extern (Tastaturinterface zum Anschluß von PC-Tastaturen)	69,00 Euro KS
Proface AT intern	62,00 Euro KS
Melodik AY-Soundbox ohne Gehäuse	21,00 Euro KS
Floppylaufwerk (1,86 bei MB02, 720k bei Opus, 780k f. +D) gew.Typ ang.	24,00 Euro
Netzteil für +2A/B u. +3 oder Netzteil für +2 (auch 48k und 128k) Typ angeben	29,00 Euro
Floppykabel für 2 Laufwerke	4,00 Euro
Multiface 128 (läuft auch am 48k)	26,00 Euro
Multiface +3	46,00 Euro
Plus 3 Kassettenkabel	9,90 Euro
+2/+3 Joystick Adapter	9,90 Euro
Spectrum +2 Lightpen	36,00 Euro
Spectrum +3 Lightpen	27,00 Euro
Silberpapier für ZX Printer	5,00 Euro
Phaser-Pistole mit Software (Tape oder +3)	19,00 Euro
Ersatzteile:	
+3 Laufwerksriemen	2,00 Euro
Tastaturkleber für Spectrum / PC-Emulatoren	8,00 Euro
Tastaturfolie 48k	11,00 Euro
Tastaturfolie Spectrum +/128k, neue Qualität, altert nicht	21,00 Euro
4116 Memory IC	2,00 Euro
4464 Memory IC	3,00 Euro
Gebraucht:	
Sinclair ZX Spectrum 128k, komplett mit allen Kabeln	129,00 Euro
Sinclair ZX Spectrum +2, komplett mit allen Kabeln	79,00 Euro
Sinclair ZX Spectrum +2A, komplett mit allen Kabeln	69,00 Euro
Sinclair ZX Spectrum +3, eingeb. 3" Laufwerk, komplett mit allen Kabeln	99,00 Euro
Sinclair Spectrum 48k komplett (Gummi), komplett mit allen Kabeln + Einführungssoft.	64,00 Euro
Sinclair Spectrum 48k + komplett, komplett mit allen Kabeln + Einführungssoftware	64,00 Euro
+3 Laufwerk (geprüft)	29,00 Euro
Interface I	69,00 Euro
Microdrive	25,00 Euro
Plus D Klone, ohne Gehäuse, mit 3,5" Floppy + Netzteil	129,00 Euro
Opus Discovery Diskinterface mit 1 x 720k Drive	119,00 Euro
Joystickinterface 1-Port 3,00 € 2-Port	11,00 Euro
Joystick (diverse Auswahl)	2,50 Euro
Sinclair SJS-Joystick (+2/+3)	6,00 Euro
Microdrive Cartridges (bespielt mit Original-Software)	3,50 Euro
3" Disketten für Spectrum +3 (5er Pack)	19,00 Euro

Dazu noch jede Menge Softwareangebote und Bücher. Fordern Sie unsere Liste an. Mit KS markierte Produkte werden von Kompakt Servis verkauft, der Verkauf nur von uns vermittelt. Von der Abwicklung her entstehen aber keine Nachteile, Sie bezahlen ganz normal per Überweisung.

Preise zuzüglich Porto. Angebot solange Vorrat reicht.

Bestellungen an:SINTECH, Gastäckerstr. 23, 70794 Filderstadt, Tel./Fax: 0711/775033
email: sintech@online.de http://www.sintech-shop.de